IM-DOL-GM4P-FRA

MARIO KART™ Double Dash!!™

NINTENDO GAMECUBE™

MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Merci d'avoir choisi le disque MARIO KART™: DOUBLE DASH!!™ pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT : veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.

CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN, DEUX, TROIS OU QUATRE JOUEURS ET MANETTES.

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC L'ADAPTATEUR HAUT DEBIT NINTENDO GAMECUBE.

AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DE JEUX AYANT LE LOGO DOLBY SURROUND PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN DECODEUR DOLBY SURROUND PRO LOGIC II OU DOLBY SURROUND PRO LOGIC. CES DECODEURS SONT VENDUS SEPAREMENT.

Nintendo®

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II

© 2003 NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.

LES TERMES « DOLBY » ET « PRO LOGIC », AINSI QUE LE SIGLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUE SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

© 2003 NINTENDO.

Ce produit inclut un logiciel dérivé du "MD5 Message-Digest Algorithm" de RSA Security Inc. Copyright © 1991 – 2, RSA Security Inc. Créée en 1991. Tous droits réservés.

Sommaire

Le Grand Prix Double Dash, deux pilotes pour plus de fun ! 4
Contrôles (UN JOUEUR) 5
Contrôles (CO-OP) 6
Techniques de pilotage 8
Commencer à jouer 10
Objets 12
Personnages et objets spéciaux 14
Caractéristiques des karts 17
Modes 18
- Grand Prix 19
- Contre-la-montre 21
- VS. 23
- Circuits 24
- Bataille 26
- Arènes du mode Bataille 28

Installation d'un réseau 29

Le Grand Prix Double Dash, deux pilotes pour plus de fun !

La course la plus célèbre du Royaume Champignon est de retour ! Mais il y a un changement de taille dans le règlement de la course...

CHAQUE KART COMPORTE MAINTENANT DEUX PERSONNAGES !

Ils sont venus de tout le royaume pour mettre leur talent à l'épreuve. Quel sera le meilleur duo ?

Choix des personnages

Les karts comportent deux pilotes : un à l'avant et un à l'arrière. Le premier s'occupe de la conduite et le second d'utiliser les objets. Toutes les combinaisons de personnages sont possibles. Quoi de plus naturel que de réunir les frères Mario et Luigi, mais que diriez-vous d'un tandem composé de Mario et de son rival de toujours, Bowser ?

Deux fois plus d'objets, bonjour les dégâts !

Chaque personnage peut porter un objet, ce qui vous permet de préparer deux surprises en même temps à vos adversaires. Bloquez le passage avec deux bananes ou lancez deux carapaces rouges de suite pour donner une leçon à ceux qui sont devant. Tous ces objets et un peu d'imagination vous permettront de plonger les courses dans le chaos… à votre manière !

Le travail d'équipe est essentiel en CO-OP !

Il peut y avoir plus d'un joueur par kart ! Avec le **mode Co-op**, deux joueurs unissent leurs forces pour régner sur le bitume ! Chaque joueur contrôle un des deux personnages. Les vétérans doivent-ils prendre le volant pour laisser les objets aux bleus ?

Contrôles (UN JOUEUR)

Stick directionnel

Tourner

◀▶

Plus vous poussez le Stick directionnel, plus vous tournez.

▲▼

Jeter les objets devant ou derrière.

Effectuer des sélections dans les menus.

Cette icône indique les commandes des menus.

(Seul le joueur 1 peut naviguer dans les menus.)

Bouton L ou R

Maintenez le bouton L ou le bouton R enfoncé et utilisez le Stick directionnel ◀▶ pour déraper.

Bouton Z

Inverser la position des personnages.

Bouton X ou Y

Utiliser les objets avec le personnage à l'arrière.

START/PAUSE

Mettre le jeu en pause et afficher le menu (Joueur 1 uniquement).

Bouton B

Freiner (en mouvement) / Faire marche arrière (une fois arrêté).

Annuler les sélections dans les menus.

Bouton A

Accélérer

Confirmer les sélections dans les menus.

Contrôles (CO-OP)

START/PAUSE

Mettre le jeu en pause et afficher le menu.

Seul le joueur 1 peut effectuer des sélections dans les menus. (Page 5)

Bouton L ou R

Personnage à l'avant
Maintenez le bouton L ou le bouton R enfoncé et utilisez le Stick directionnel ◄► pour déraper.

Personnage à l'arrière
Attaque latérale.

Stick directionnel

Personnage à l'avant
◄►
Plus vous poussez le Stick directionnel, plus vous tournez.

Personnage à l'arrière
▲▼
Jeter les objets devant ou derrière.

Contrôles spécifiques au jeu en CO-OP

Attaque latérale

Faites déraper votre kart vers la droite ou la gauche en attaquant. Si vous touchez un kart qui transporte un objet, vous le lui volerez.

Personnage à l'arrière : Bouton L ou R

Bouton Z

Les deux joueurs doivent appuyer dessus simultanément pour inverser leurs positions.

Bouton X ou Y

Personnage à l'avant
Passer les objets au personnage à l'arrière.

Personnage à l'arrière
Utiliser les objets.

Bouton A

Personnage à l'avant
Accélérer.

Personnage à l'arrière
Faire un Double Dash!! (Page 9)
Utiliser les objets.

Bouton B

Personnage à l'avant
Freiner / Faire marche arrière.

Personnage à l'arrière
Utiliser les objets.

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

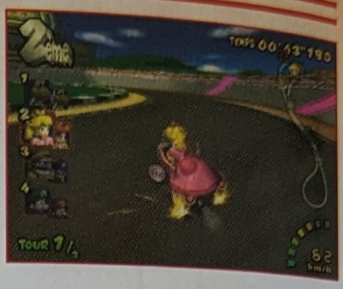
Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

Techniques de pilotage

Voici quelques techniques destinées à rendre vos courses encore plus passionantes.

Dérapage

Vous pouvez lancer votre kart dans un dérapage contrôlé en appuyant sur le bouton L ou le bouton R pendant que vous poussez le Stick directionnel à gauche ou à droite. Les dérapages vous permettent de prendre les virages sans perdre de vitesse.



Mini-Turbo

Cette technique vous fait bénéficier d'une très courte accélération. Les contrôles diffèrent selon que vous jouez seul ou en CO-OP.

Contrôles

UN JOUEUR

Lors d'un dérapage, poussez le Stick directionnel dans la direction opposée au virage pour réaliser un contre-braquage.

Une fois que les étincelles sont rouges, braquez et contre-braquez pour passer du rouge au bleu.

Quand les étincelles sont bleues, arrêtez de déraper pour réaliser un Mini-Turbo.

Jeu en CO-OP

Lorsque le personnage à l'avant fait déraper le kart, le personnage à l'arrière doit utiliser le Stick directionnel pour effectuer un contre-braquage.

Une fois que les étincelles sont rouges, le joueur à l'arrière du kart doit effectuer un autre contre-braquage pour passer du rouge au bleu.

Quand les étincelles sont bleues, le personnage à l'avant peut arrêter de déraper et réaliser ainsi un Mini-Turbo.

Départ Turbo

Si vous appuyez sur le bouton A juste au moment où le panneau de Lakitu passe au vert, vous ferez un départ turbo.

Double Dash!!

Quand vous jouez en CO-OP, vous prendrez un meilleur départ si les deux personnages réalisent un départ turbo en même temps. C'est un Double Dash.

Voler des objets

Il y a trois façons de voler des objets aux autres karts. Toutefois, vous ne pouvez voler un objet que si le personnage à l'arrière a les mains vides.

Comment voler un objet ?

1. En touchant un autre kart quand vous utilisez un champignon.
2. En touchant un autre kart quand vous utilisez une étoile.
3. En faisant une attaque latérale sur un autre kart.

Si les deux occupants du kart que vous touchez ont déjà des objets, vous volerez l'objet du personnage à l'arrière alors que l'objet du pilote tombera au sol.

Placez le disque de jeu MARIO KART™: DOUBLE DASH!!™ dans votre NINTENDO GAMECUBE et fermez le couvercle. Insérez ensuite une Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A et allumez votre console en appuyant sur le bouton POWER. Sur l'**écran titre**, appuyez sur START pour créer un fichier de données. Une fois ce fichier créé, l'**écran titre** apparaîtra à nouveau.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle choisie dans le **menu options** de la NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : ANGLAIS, FRANCAIS, ITALIEN, ESPAGNOL et ALLEMAND. Si votre NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre NINTENDO GAMECUBE. Reportez-vous au manuel d'utilisation de la console pour de plus amples informations.

Sélections de l'écran titre

COMMENCER : Commencer à jouer.

RECORDS : Voir les records de tous les circuits sur lesquels vous avez couru.

OPTIONS : Changer les paramètres de jeu et de la manette.

- SON : Réglez la sortie audio sur MONO, STEREO ou SURROUND.
- VOLUME : Utilisez le Stick directionnel pour régler le volume. Si le son est distordu, veuillez baisser le volume.
- VIBRATION : Activez (OUI) ou désactivez (NON) la fonction vibration.
- FANTOME (CONTRE-LA-MONTRE) : Activez (OUI) ou désactivez (NON) le fantôme en mode CONTRE-LA-MONTRE. (Page 22)
- OBJETS (VS.) : Réglez les paramètres des objets qui apparaissent en mode VS. (Page 23)
- TOURS (VS.) : Réglez le nombre de tours requis en mode VS.

A propos des sauvegardes

Les données du jeu sont sauvegardées dans les cas suivants :

- Si vous finissez un GRAND PRIX avec un nouveau classement.
- Si vous obtenez un nouveau record en CONTRE-LA-MONTRE.
- Si vous modifiez des paramètres du **menu Options** et choisissez OK!

N'appuyez pas sur le bouton POWER et ne retirez pas la Memory Card (carte mémoire) pendant une sauvegarde ou vos données de jeu pourraient être corrompues.

- Ce jeu nécessite 3 blocs vides pour créer un nouveau fichier de données.
- Il faut 5 blocs vides pour sauvegarder un fichier de données fantôme. (Page 22)

Veuillez vous reporter au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Préparer une partie

1 Choisir le nombre de joueurs.

Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer simultanément. Il faut une manette par joueur.

2 Quels joueurs pour quel type de jeu ?

Les modes de jeu disponibles varient en fonction du nombre de joueurs et des éventuelles coopérations (2 joueurs par kart).

Joueurs	Associations	GRAND PRIX	CONTRE-LA-MONTRE	VS.	BATAILLE
1	J1	O	O	X	X
2	J1 vs. J2	O	X	O	O
	[J1 & J2]	O	X	X	X
3	J1 vs. J2 vs. J3	X	X	O	O
	[J1 & J2] vs. J3	O	X	O	O
4	J1 vs. J2 vs. J3 vs. J4	X	X	O	O
	[J1 & J2] vs. [J3 & J4]	O	X	O	O
	[J1 & J2] vs. J3 vs. J4	X	X	O	O

3 Choisir un mode.

Utilisez le Stick directionnel pour choisir un mode et une catégorie de moteur puis appuyez sur le bouton A pour confirmer. Il existe trois cylindrées : 50cc, 100cc et 150cc. Plus la cylindrée est importante plus les karts sont rapides.

4 Choisir les personnages et les karts.

Vous devez sélectionner deux personnages par kart. Les karts disponibles varient en fonction des personnages choisis. (Page 17)

5 Choisir le circuit ou l'arène.

Sélectionnez le circuit ou l'arène souhaité et commencez à jouer !

Sélection aléatoire

A l'étape 4, le joueur 1 peut choisir tous les personnages au hasard en appuyant simultanément sur les boutons L et R avant toute sélection. A l'étape 5, les arènes et circuits peuvent être sélectionnés de la même manière dans les **modes VS.** et **Bataille**.

Mode 60Hz

Contrairement au **mode 50Hz**, le **mode 60Hz** n'est pas compatible avec toutes les TV. Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le **mode 60Hz** (compatibilité 60Hz). Pour activer ce mode, sélectionnez MODE 60Hz lorsque s'affiche l'**écran de sélection du mode**. Le mode est sélectionné automatiquement selon que votre NINTENDO GAMECUBE a déjà fonctionné ou non en **mode 60Hz**. Si vous ne confirmez pas votre choix, le jeu démarrera dans le mode sélectionné la dernière fois que vous avez utilisé votre NINTENDO GAMECUBE. Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.

Objets

Vous pouvez obtenir des objets en passant au travers des boîtes à objets qui parsèment les ARENES et les CIRCUITS. Les objets que vous recevez sont déterminés au hasard. Voici les objets standard que vous trouverez dans le jeu, mais n'oubliez pas qu'il y a aussi des objets spéciaux… (Pour en apprendre plus sur ces objets, voir pages 14–16.)

Boîte à objets

Passez sur une de ces boîtes et le personnage à l'arrière du kart obtiendra un objet.

Double boîte à objets

Passez sur une de ces boîtes et chaque occupant du kart obtiendra un objet.

Si vous avez des objets

Les personnages qui ont déjà un objet au moment où ils passent sur une boîte ou sur une double boîte garderont leur ancien objet.

Objets au sol

Les objets peuvent se retrouver au sol si le kart est malmené. Si vous passez sur des objets se trouvant au sol, leur effet s'appliquera immédiatement.

Objets standard

Voici des objets que vous trouverez dans les **modes Grand Prix, VS.** et **Bataille.**

Ce symbole indique que l'objet peut être envoyé vers l'avant comme vers l'arrière.

Carapace verte

Les carapaces vertes se déplacent en ligne droite et font se retourner les karts qu'elles percutent.

Carapace à épines

Cet objet n'apparaît pas en **mode Bataille.**

Cette merveille ailée se dirige directement vers le kart en première position et explose à son contact... Tout autre kart pris dans la zone d'explosion fera une pirouette.

Champignon

Ces champignons turbo vous font bénéficier de quelques instants d'accélération.

Etoile

Les étoiles rendent les karts invincibles et augmentent très légèrement leur vitesse pendant un temps limité. Votre kart se retrouvera dans le décor s'il est touché par un kart utilisant une étoile.

Banane

Ces peaux très glissantes peuvent être posées à des endroits stratégiques pour faire valser vos rivaux.

Carapace rouge

Les carapaces rouges cherchent le kart le plus proche devant vous et lui font faire une pirouette.

Fausse boîte à objets

Ces boîtes ont l'apparence trompeuse de boîtes à objets. Placez-les à un endroit où vos adversaires ne s'y attendront pas.

Triple champignon

Les triples champignons vous font bénéficier de trois accélérations de suite.

Eclair

Cet éclair puissant frappe tous vos adversaires en même temps, les faisant tourner sur eux-mêmes et perdre leurs objets. Ils rapetissent et leur vitesse maximale est momentanément réduite.

Personnages et objets spéciaux

En fonction de leur taille, les personnages appartiennent à une de ces trois catégories : poids plume, poids moyen ou poids lourd.

A propos des objets spéciaux

Chaque paire de personnages dispose d'un objet que les autres n'ont pas. Ces objets sont obtenus de la même manière que les objets standard. (Pages 12–13)

Mario — moyen

Vous l'aimez, vous l'appréciez, vous l'avez reconnu : le seul et l'unique, Mario ! Il est de retour dans le Grand Prix avec des boules de feu.

Luigi — moyen

Elancé et bien intentionné, les boules de feu vertes sont sa spécialité ! Le frangin que tout le monde adore est là aussi !

Objet spécial
Boules de feu

Elles se séparent quand elles sont lancées et foncent droit devant. Ces bijoux pyrotechniques peuvent atteindre plusieurs adversaires à la fois.

Diddy Kong — léger

Donkey Kong a convaincu ce jeune chimpanzé plein de charme de participer au Grand Prix.

Objet spécial
Banane géante

Seuls DK et Diddy savent où trouver ces fruits monstrueux. Une fois posés sur la route, ils sont plutôt difficiles à contourner.

Donkey Kong — lourd

Tout droit sorti de sa jungle, DK se sert de son physique simiesque pour effrayer ses concurrents.

Daisy

moyen

La Princesse Daisy fait sa première apparition sur la piste. Elle est si adorable qu'elle est devenue une sorte d'idole.

Objet spécial
Cœur

Des cœurs papillonnent autour du royal véhicule de ces dames, et tout objet qui le frappe entre immédiatement en leur possession. Mignon et pratique.

Peach

moyen

Elle est habituellement la grâce incarnée mais, une fois sur la piste, la Princesse Peach ne fait pas de cadeaux.

Paratroopa

léger

Paratroopa prend soin de ses ailes jusque sur les circuits.

Objets spéciaux
Triples carapaces (vertes / rouges)

Koopa et Paratroopa ne sont jamais à cours de carapaces… Ils les prennent par trois !

Koopa

léger

Habituellement occupé à servir Bowser avec zèle, il ne montre aucune pitié au grand patron une fois en course.

Bébé Luigi

léger

Beaucoup plus timide que son frère aîné, c'est sa première apparition devant un public.

Objet spécial
Chomp

Cette bête terrifiante poursuit les karts dans une folie dévastatrice, tirant les bébés derriere elle à des vitesses peu recommandables.

Bébé Mario

léger

Mario et Bébé Mario... ensemble dans le même jeu ! Et le rejeton a un drôle d'animal de compagnie…

Yoshi

moyen

Normalement, il sert de monture à Mario. Mais pour changer un peu il se lance dans le Grand Prix.

Le nœud rose bien en place, la course ne lui fait pas peur.

Objets spéciaux
Œuf de Yoshi / Œuf de Birdo

Ces œufs roulent sur le bitume et traquent vos adversaires. A leur contact, ils se cassent et laissent trois objets de plus sur la route.

Birdo

moyen

Bowser Jr.

léger

Un fauteur de troubles énergique prêt à sortir de l'ombre que lui fait son père.

Bowser

lourd

Le grand rival de Mario sera-t-il plus sympa aux côtés de son fils ?

Objet spécial
Carapace Bowser

Une carapace géante invincible ! Dévastant tout sur son passage, elle reflète bien l'image de Bowser.

Wario

lourd

Wario est prêt au départ dans son indémodable bolide mauve. Sa vitesse de pointe est de 400 km/h ! Toutefois, pour le Grand Prix, les performances ont dû être légèrement bridées…

Waluigi

moyen

Toujours aussi sournois et amateur de coups bas, les Bob-ombs lui conviennent à merveille.

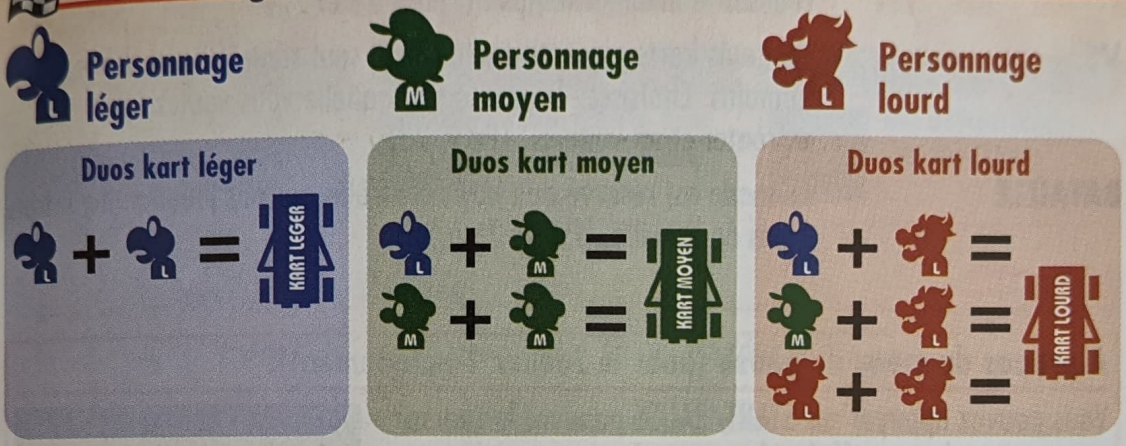
Objet spécial
Bob-omb

Visez juste et offrez une surprise explosive à vos adversaires. Pas de gaffe, ou vous seriez pris à votre propre jeu, cet objet est dangereux…

Caractéristiques des karts

Tout comme les personnages, les karts sont divisés en trois catégories de poids : léger, moyen et lourd. Les personnages ne peuvent monter dans des karts qui sont plus petits qu'eux. Ce tableau illustre quels personnages peuvent monter dans quels karts.

Personnages et karts



Caractéristiques du kart léger

Les karts légers ont une bonne accélération mais une vitesse maximale relativement peu élevée. Ils perdent peu de vitesse quand ils sortent de la piste.

TETI MOBILE

KOOPA MOBILE

Caractéristiques du kart moyen

Les karts moyens ont une accélération et une vitesse maximale moyennes.

FLAMME ROUGE

COCHE CŒUR

TURBO YOSHI

Caractéristiques du kart lourd

Les karts lourds ont une mauvaise accélération mais une vitesse maximale élevée. Ils envoient les karts légers et moyens rebondir quand ils les heurtent et perdent beaucoup de vitesse quand ils sortent de la piste.

DK JUMBO

ROI BOWSER

WARIO-MOBILE

Modes

Il y a quatre modes de jeu dans MARIO KART: DOUBLE DASH!!

GRAND PRIX Huit karts s'affrontent pour les points sur quatre circuits. (Pages 19 et 20)

CONTRE-LA-MONTRE Choisissez un circuit et courez le nombre de tours défini, à vous de réaliser le meilleur temps ! (Pages 21 et 22)

VS. Les seuls karts présents sur le circuit sont contrôlés par des joueurs humains. Choisissez la course sur laquelle vous voulez vous affronter et en voiture ! (Page 23)

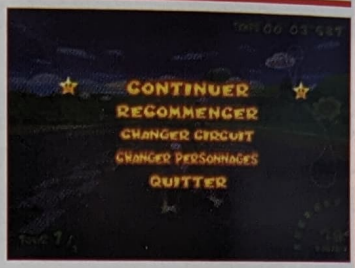
BATAILLE Ce mode est réservé aux karts contrôlés par des joueurs. Il y a trois types de bataille. (Pages 26 à 28)

A propos du menu de pause (pour le Joueur 1 uniquement).

Vous pouvez appuyer sur START/PAUSE pendant la course pour arrêter le jeu, afficher le **menu de pause** et quitter la partie.

Sélectionnez avec le Stick directionnel.

Confirmez avec le bouton A.



CONTINUER : Retour au jeu.

QUITTER : Retour à l'**écran titre**.

RECOMMENCER : Reprendre la course au début (**menu de pause**) / Courir la même course dans les même conditions (**menu de fin de course**).

CHANGER CIRCUIT : Revenir à l'**écran de choix du circuit**.

CHANGER ARENE : Revenir à l'**écran de choix de l'arène**.

CHANGER PERSONNAGE : Revenir à l'**écran de sélection des personnages**.

CHANGER BATAILLE : Revenir à l'**écran de choix de la bataille**.

CIRCUIT SUIVANT : Aller au prochain circuit.

REMISE DES PRIX : Aller à la remise des prix.

REVOIR DEPUIS LE DEBUT : Revoir la course depuis le début.

SAUVEGARDER FANTOME : Sauvegarder les données du fantôme. (Page 22)

GRAND PRIX

Nbre de Joueurs : 1–2 / Cylindrée : 50–150 / CO-OP Oui

Il y a trois COUPES dans le **mode Grand Prix**. Chaque COUPE comprend quatre circuits. Une course se tient sur chaque circuit et les huit karts y participant s'affrontent pour la première place en essayant d'obtenir le plus de points.

Choisir une coupe

Sur l'**écran de choix de la coupe**, choisissez la coupe à courir.

COUPE CchampignON

Relativement facile. Très bien pour les débutants.

COUPE FLEUR

Un peu difficile. Pour les joueurs vétérans.

COUPE ETOILE

Très difficile. Faite pour les experts.

Informations à l'écran

Il y a beaucoup d'informations affichées à l'écran durant les courses.

Lorsque deux joueurs font la course :

Ecran J1

Ecran J2

Points des pilotes

Les pilotes reçoivent des points en fonction de la position à laquelle ils finissent les courses. Après avoir couru quatre courses, leur total de points détermine leur position finale.

1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème
10 points	8 points	6 points	4 points	3 points	2 points	1 point	0 point

Ecran des résultats

Une fois la course terminée, l'**écran des résultats** apparaît et indique la position de chaque kart ainsi que les points attribués.

Trophées

Si votre score total après quatre courses vous place dans les trois premiers, vous participerez à la cérémonie de remise des prix. Le premier gagne un trophée en or, le deuxième un trophée en argent et le troisième un trophée en bronze. Après chaque remise de prix, les joueurs auront l'occasion d'entrer leur nom s'ils ont établi de nouveaux records. Les données des trophées sont sauvegardées après l'entrée du nom.

CONTRE-LA-MONTRE

Nbre de joueurs : 1/CO-OP Non

Courez un certain nombre de tours pour obtenir le meilleur temps. Vous commencez avec deux champignons en main.

Informations à l'écran

Temps total

Tracé du circuit

Compteur de vitesse

Tour actuel et nombre de tours à effectuer

Règles du contre-la-montre

Entrée du nom

Quand vous jouez en CONTRE-LA-MONTRE, on vous demandera d'abord d'entrer votre nom. Utilisez le Stick directionnel ▲▼ pour sélectionner les caractères et appuyez sur le bouton A pour confirmer. L'**écran de choix des personnages** apparaît.

Ecran des résultats

Quand vous terminez une course, les temps pour chaque tour et le temps total apparaissent. Si votre temps total est dans les cinq premiers, le classement changera en conséquence.

A propos des fantômes

Un fantôme est l'enregistrement du meilleur temps du joueur sur une course donnée en **mode Contre-la-montre**. Vous pouvez décider d'afficher cet enregistrement sous la forme d'un « fantôme » translucide qui courra exactement la course correspondant au record.

Les DONNEES FANTOME peuvent être sauvegardées sur une Memory Card (carte mémoire). Une telle sauvegarde requiert 5 blocs par fichier. Vous pouvez indifféremment utiliser la Memory Card (carte mémoire) du Slot A ou du Slot B. Il est possible d'échanger des données fantôme avec une autre Memory Card (carte mémoire) depuis les **écrans de sauvegarde** et **de chargement des données fantôme.** Si la fonction FANTOME (CONTRE-LA-MONTRE) est désactivée dans l'**écran d'options**, vous ne pourrez pas sauvegarder ou charger de données fantôme.

Chargement de données fantôme

Quand vous choisissez un circuit qui comporte des données fantôme sur la Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A ou B, l'**écran de chargement des données fantôme** apparaît. Utilisez le Stick directionnel pour choisir une Memory Card (carte mémoire) et appuyez sur le bouton A pour afficher les données disponibles. Sélectionnez les données que vous souhaitez charger et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.

Sauvegarde de données fantôme

Quand vous terminez un circuit, ou pendant que vous revoyez votre course, vous pouvez choisir la commande SAUVEGARDER FANTOME dans le **menu de pause** pour aller à l'**écran de sauvegarde des données fantôme**. Choisissez une Memory Card (carte mémoire) avec le Stick directionnel et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Sélectionnez les données fantômes que vous souhaitez écraser et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder. Si vous choisissez d'écraser des données existantes, celles-ci seront perdues à jamais. Faites attention !

Il est impossible de sauvegarder un fantôme :

- Si la course dure trop longtemps.
- Si aucune des courses effectuées n'est plus rapide que le fantôme actuellement chargé.

Si vous choisissez RECOMMENCER après la course ou dans le **menu de pause**, les données fantôme actuellement chargées ou celles du meilleur temps de cette session seront utilisées.

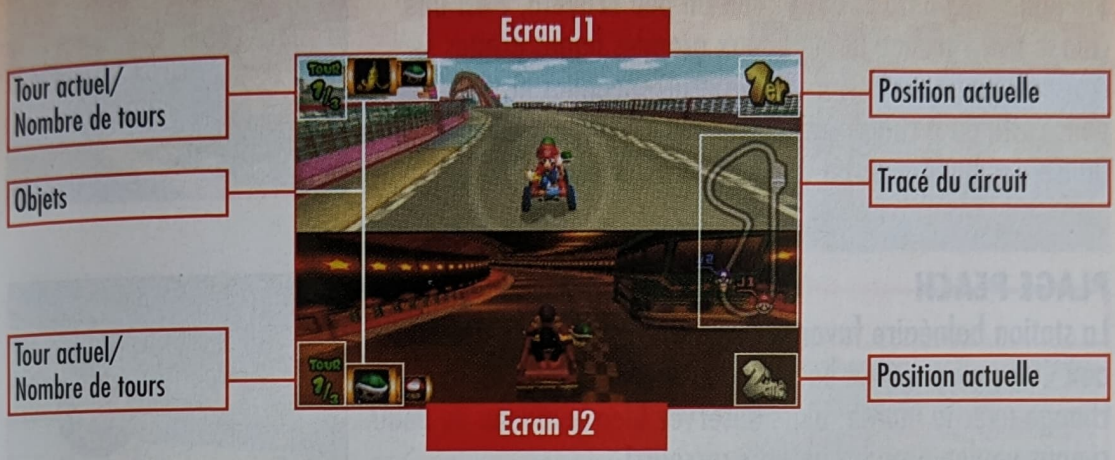
VS.

Nbre de joueurs : 2 – 4 / **Cylindrée :** 50 – 150 / **CO-OP** Oui

Ce mode vous permet de jouer de 2 à 4 joueurs simultanément. Choisissez votre circuit et en piste ! La course est terminée quand tout le monde a passé la ligne d'arrivée.

Informations à l'écran

Jeu à deux joueurs :



Jeu à trois joueurs :

Jeu à quatre joueurs :

Paramètres des boîtes à objets

Vous pouvez régler la fréquence d'apparition de certains objets à partir du **menu Options.**

RECOMMANDE : Tous les objets apparaissent à la même fréquence.

CLASSIQUE : Les objets puissants sont plus rares.

EXPLOSIF : Les objets puissants sont fréquents.

AUCUN : Aucune boîte ni double boîte à objets n'apparaît.

Nombre de tours

Vous pouvez régler le nombre de tours que vous souhaitez effectuer en **mode VS.** à partir du **menu Options.**

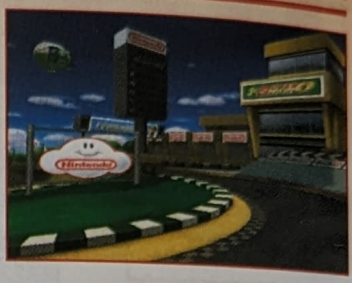
Circuits

Voici un descriptif de quelques circuits que vous verrez dans les **modes Grand Prix**, **Contre-la-montre** et **VS**.

COUPE CHAMPIGNON

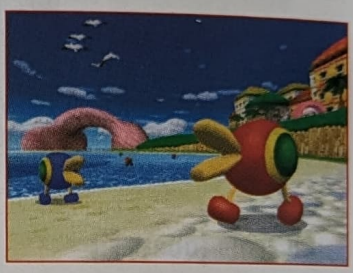
CIRCUIT LUIGI

Bien que le Chomp déchaîné soit un peu bruyant, c'est une course assez tranquille. Les deux grandes lignes droites se croisent, vous verrez donc vos concurrents aller et venir. Il ne vous reste qu'à choisir entre prendre le virage à la corde ou utiliser les bandes turbo sur la ligne extérieure…



PLAGE PEACH

La station balnéaire favorite de la Princesse Peach. Attention aux Catacouacs qui se baladent sur la plage… Le tracé change avec la marée, alors observez bien le niveau de l'eau si vous voulez prendre un gros raccourci.



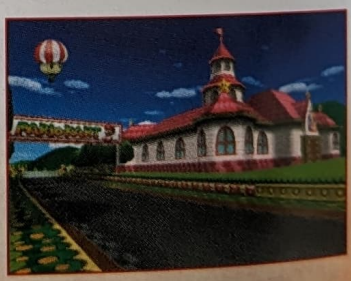
COUPE FLEUR

PONT CHAMPIGNON

Un des endroits les plus connus du Royaume Champignon. Le trafic y est important, alors attention aux banlieusards ! La voiture qui transporte des champignons est étrangement attirante…

CIRCUIT MARIO

C'est le circuit principal de MARIO KART: DOUBLE DASH!! Vous trouverez ici et là quelques têtes familières du Royaume Champignon. La route est très tortueuse, ce qui fait de ce circuit un bon endroit pour pratiquer les dérapages.



COUPE ETOILE

ROYAUME SORBET

Un joli parcours recouvert d'une couche de neige fraîche. Ne vous faites pas avoir pour autant : la glace est très glissante ! Une conduite irresponsable pourrait résulter en un empilement de karts.

CHAMPIVILLE

Ce circuit vous emmène à travers Champiville au cœur de la nuit. Il y est très facile de prendre le mauvais virage et de se perdre… Pour être victorieux, mieux vaut éviter le trafic du centre ville.

Bandes turbo

Sur certains circuits, vous trouverez des bandes turbo. Passez dessus pour bénéficier d'une brève accélération.

BATAILLE

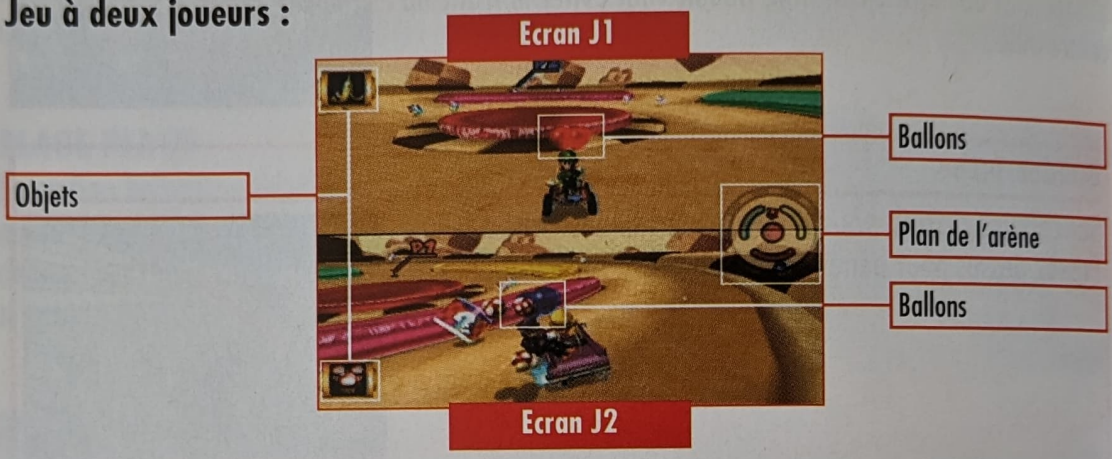
Nbre de joueurs : 2–4 / CO-OP Oui

Marre de faire la course ? Venez affronter vos amis dans trois modes batailles sur quatre arènes différentes !

BATAILLE DE BALLONS

Perdez tous les ballons qui sont accrochés à votre kart et vous êtes éliminé ! Vous perdrez un ballon à chaque fois que quelque chose vous frappe ou que vous passez sur un objet infligeant des dommages. Les personnages peuvent utiliser leurs objets spéciaux.

Jeu à deux joueurs :



Comment perdre des ballons

1. En se faisant toucher par un objet lancé par l'adversaire.
2. En tombant hors de l'arène.
3. En se faisant toucher par un kart utilisant un champignon ou une étoile.
4. En se faisant toucher par une attaque latérale.

Peut-on regagner un ballon ?
S'il vous reste moins de trois ballons, utilisez la technique 3 ou 4 pour voler un ballon à un adversaire.

VOLEUR DE SOLEIL

Attrapez le Soleil qui est dans l'arène et un compte à rebours se mettra en marche. Vous gagnez si vous parvenez à garder le Soleil quand le compte à rebours se termine. Si quelqu'un vous vole le Soleil, attaquez votre adversaire pour rattraper le Soleil avant que le compte à rebours n'atteigne zéro. Tous les objets spéciaux des personnages sont disponibles dans ce mode.

Jeu à deux joueurs :

Comment perdre le Soleil

1. En se faisant toucher par un objet lancé par l'adversaire.
2. En tombant hors de l'arène.
3. En se faisant toucher par un kart utilisant un champignon ou une étoile.
4. En se faisant toucher par une attaque latérale.

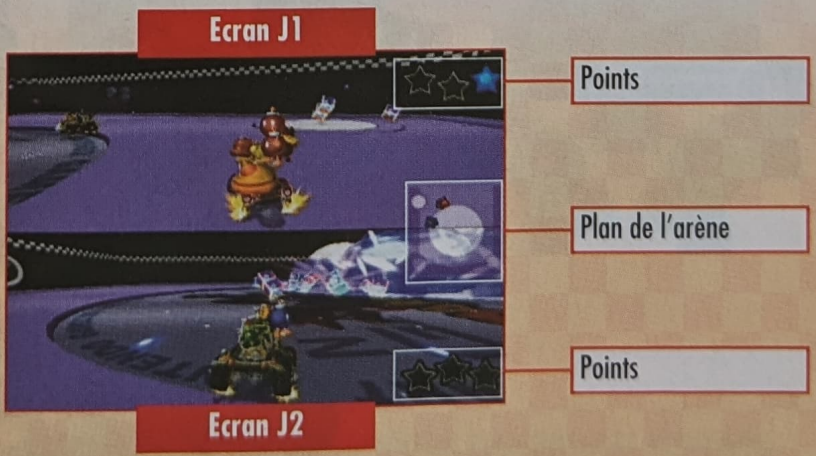
Comment voler le Soleil

Utilisez la technique 3 ou 4 ci-dessus pour voler le Soleil à un autre kart.

EXPLOSION BOB-OMB

Prêt, visez, feu ! Envoyez des Bob-ombs à vos adversaires pour essayer de les toucher. Pour chaque adversaire touché, vous gagnez un point. En fonction du nombre de joueurs, le premier à trois ou quatre points l'emporte. Attention de ne pas vous faire toucher ou vous perdrez un point ! Dans ce mode, les seuls objets disponibles sont des Bob-ombs. Chaque occupant du kart peut porter plusieurs Bob-ombs en même temps.

Jeu à deux joueurs :



Arènes du mode Bataille

Voici quatre arènes créées tout spécialement pour le **mode Bataille**.

COOKIE ARENA

Affrontez-vous sur un cookie géant ! Lancez vos objets entre les glaçages de couleur pour frapper vos ennemis à distance !

BLOC VILLE

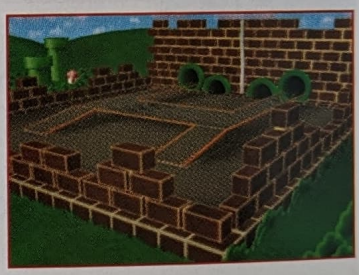
Une arène carrée faite de blocs. Poursuivez les adversaires qui vous envoient des objets. Et attention au carrefour ! C'est un endroit où il ne faut pas s'attarder…

NINTENDO GAMECUBE

Mais qu'est-ce que c'est ? Une NINTENDO GAMECUBE géante ! Une arène sans obstacles pour des combats frénétiques.

SQUARE TUYAU

Utilisez les tuyaux pour réapparaître à d'autres endroits. Vous pourrez vous enfuir car l'arène est grande, mais pourrez-vous rester caché ?



Installation d'un réseau

Si vous avez des adaptateurs haut débit NINTENDO GAMECUBE (vendus séparément), un concentrateur réseau standard et des câbles Ethernet, vous pouvez monter un réseau pour que chaque joueur soit capable de jouer à MARIO KART: DOUBLE DASH!! sur sa propre télévision.

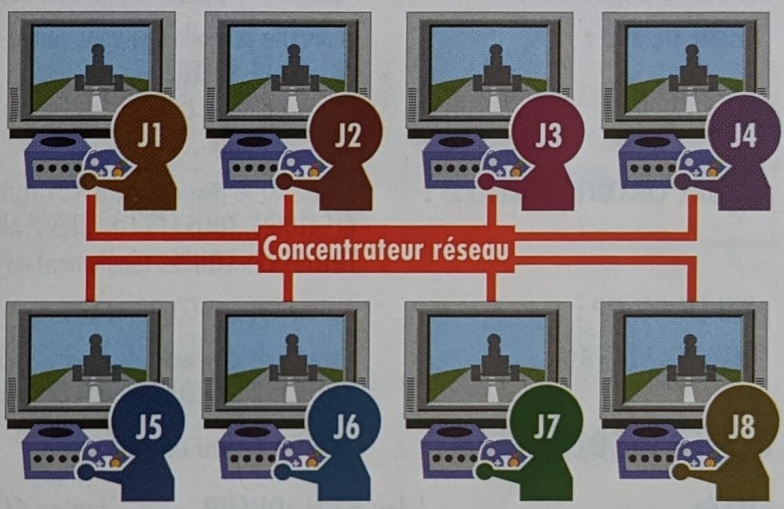
Un réseau local correspond à un réseau de petite taille ou à un réseau comme ceux que l'on trouve dans une maison, une école ou une entreprise. Avec des consoles NINTENDO GAMECUBE, il est possible de créer deux types de réseau (voir le schéma ci-dessous).

Vous pouvez créer un réseau comprenant jusqu'à huit consoles NINTENDO GAMECUBE en utilisant des câbles Ethernet pour connecter les adaptateurs haut débit et le concentrateur réseau. (Adaptateurs haut débit, concentrateurs réseau 10BASE-T et câbles Ethernet vendus séparément.)

Si vous ne souhaitez connecter que deux consoles NINTENDO GAMECUBE, vous pouvez créer un réseau en utilisant un câble Ethernet croisé pour connecter les deux adaptateurs haut débit. (Adaptateurs haut débit et câble Ethernet croisé vendus séparément.)

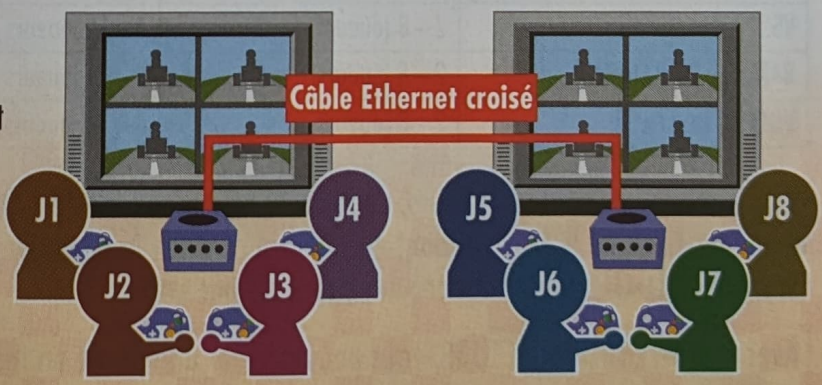
Utiliser un concentrateur réseau

Utilisez plusieurs TV pour des parties en multijoueur (jusqu'à huit karts contrôlés par des joueurs).



Utiliser un câble Ethernet croisé

Cette configuration permet à un maximum de huit joueurs de jouer sur deux TV en écrans divisés.



MARIO KART: DOUBLE DASH!! n'est pas juste prévu pour des parties multijoueur avec un écran pour un kart. En utilisant des écrans partagés et le **mode Co-op**, il y a de nombreuses variations à explorer.

Lorsque vous créez un réseau, veuillez vous assurer que TOUTES LES CONSOLES NINTENDO GAMECUBE sont réglées sur le même mode d'affichage (**50Hz** ou **60Hz**). (Pour plus d'informations, veuillez vous référer au choix du mode d'affichage à la page 12.)

Jouer en VS. en mode réseau

Après avoir connecté les consoles NINTENDO GAMECUBE qui seront utilisées pour la partie, appuyez sur les boutons POWER (Pages 10 – 11).

L'option MODE RESEAU apparaîtra sur chaque **écran titre**. Une fois que le **mode Réseau** aura été sélectionné et confirmé sur toutes les consoles connectées et que les connexions auront été établies, l'**écran de choix du mode** sera affiché. Après avoir fini de paramétrer le jeu, appuyez sur le bouton A pour afficher l'**écran titre du mode Réseau**. Sélectionnez COMMENCER, terminez les sélections d'équipes et commencez la course !

Menu VS. Réseau

Utilisez le Stick directionnel ▲▼ pour sélectionner une option du menu, modifiez cette option avec ◀▶ et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Une fois que ceci sera fini, vous irez sur l'**écran titre du mode Réseau**.

COMMENCER : Commencer le jeu VS. Réseau.

CHOIX DU MODE : Ajuster les paramètres du réseau.

MODE DE JEU : Choisissez le mode que vous voulez jouer : VS, BATAILLE DE BALLONS, VOLEUR DE SOLEIL.
Vous ne pouvez choisir que le nombre de tours et la cylindrée des karts en **mode VS**.

ORDRE CIRCUITS (ARENES) : Choisissez la manière dont les circuits (arènes) seront sélectionnés. ALEATOIRE, TOUS LES CIRCUITS / ARENES, 1 SEUL CIRCUIT / ARENE, TOUTES LES COUPES (Seulement en VS).

JEU EN CO-OP : Activer l'option CO-OP ou pas.

DIVISION ECRAN : L'option de division d'écran n'est pas disponible si plus de 4 consoles NINTENDO GAMECUBE sont connectées.

QUITER MODE RESEAU : Arrêter le jeu en réseau.

Mode	Jeu à UN JOUEUR	Jeu en CO-OP
VS.	2 – 8 joueurs	4 – 16 joueurs
BATAILLE DE BALLONS	2 – 8 joueurs	4 – 16 joueurs
VOLEUR DE SOLEIL	2 – 8 joueurs	4 – 16 joueurs

Pour jouer avec plus de 8 joueurs, vous devrez choisir le **mode CO-OP**. Dans ce mode, un joueur contrôle le kart pendant que l'autre contrôle le passager qui utilise les objets. En **mode CO-OP**, il vous faudra deux joueurs par kart.

Avec la NINTENDO GAMECUBE, vous pouvez créer une partie en réseau en connectant les consoles et un concentrateur réseau avec des adaptateurs haut débit et des câbles Ethernet. Vous ne pouvez cependant pas jouer sur Internet.

Si une erreur est survenue durant le paramétrage, suivez les instructions affichées à l'écran et essayez de vous connecter à nouveau.

Voir les pages 31-32 pour l'équipement et les instructions d'installation pour jouer en **mode VS. Réseau**.

Connecter plusieurs consoles NINTENDO GAMECUBE avec un concentrateur réseau

En utilisant un concentrateur réseau standard 10BASE-T et des câbles Ethernet, vous pouvez connecter jusqu'à huit consoles NINTENDO GAMECUBE et faire la course avec un maximum de huit karts contrôlés par des joueurs.

Equipement requis

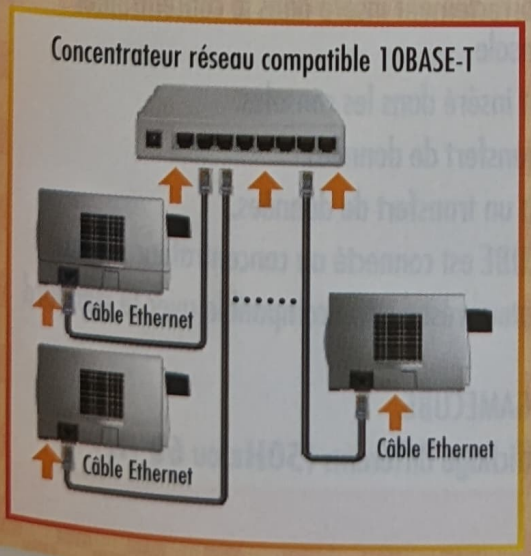
- Consoles NINTENDO GAMECUBE avec adaptateurs haut débit : ..... 2 à 8
- Disques de jeu MARIO KART: DOUBLE DASH!! : ..... Un par console
- Memory Card (carte mémoire) avec données de sauvegarde MARIO KART: DOUBLE DASH!! : ..... 0 à 8
- Manette NINTENDO GAMECUBE : ..... Une par joueur
- Concentrateur réseau 10BASE-T (nombre de ports, 1 par console) : 1
- Câble Ethernet compatible avec le concentrateur réseau utilisé : ..... Un par console

Un câble Ethernet est normalement un câble droit ; mais, en fonction du concentrateur réseau, il peut aussi s'agir d'un câble croisé. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au manuel du concentrateur réseau que vous comptez utiliser et acquérir un câble Ethernet en vous basant sur ces informations.

Instructions de connexion

1. Vérifiez que toutes les consoles NINTENDO GAMECUBE qui doivent être connectées au réseau sont éteintes, puis connectez les câbles Ethernet à l'adaptateur haut débit de chaque console NINTENDO GAMECUBE ainsi qu'au concentrateur réseau.
2. Allumez le concentrateur réseau.
3. Insérez les disques de jeu dans chaque console NINTENDO GAMECUBE.
4. Allumez les consoles NINTENDO GAMECUBE.
5. Pour le reste de la procédure, référez-vous à la page 29.

Connexions concentrateur réseau / consoles NINTENDO GAMECUBE



Assurez-vous de lire également le manuel d'instructions de votre concentrateur réseau. Ne connectez aucune console NINTENDO GAMECUBE au concentrateur réseau si celle-ci ne doit pas être utilisée.

Connecter deux consoles NINTENDO GAMECUBE avec un câble Ethernet croisé

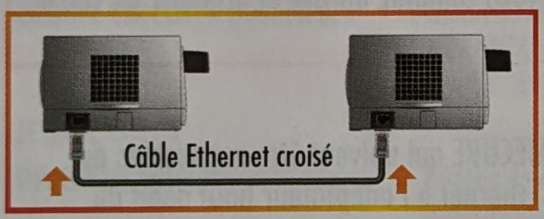
Vous pouvez connecter deux consoles NINTENDO GAMECUBE en utilisant un câble Ethernet croisé compatible avec un concentrateur réseau 10BASE-T standard.

Equipement requis

- Consoles NINTENDO GAMECUBE avec adaptateurs haut débit : 2
- Disques de jeu MARIO KART: DOUBLE DASH!! : 2
- Memory Card (carte mémoire) avec données de sauvegarde MARIO KART: DOUBLE DASH!! : ..... 0 à 2
- Manette NINTENDO GAMECUBE : ..... Une par joueur
- Câble Ethernet croisé compatible concentrateur réseau 10BASE-T : 1

Instructions de connexion

1. Vérifiez que les deux consoles NINTENDO GAMECUBE qui doivent être connectées au réseau sont éteintes, puis connectez le câble Ethernet croisé à l'adaptateur haut débit de chaque console NINTENDO GAMECUBE.
2. Insérez les disques de jeu dans chaque console NINTENDO GAMECUBE.
3. Allumez les consoles NINTENDO GAMECUBE.
4. Pour le reste de la procédure, référez-vous à la page 29.



Résolution des problèmes

Vous pourriez ne pas pouvoir vous connecter au réseau ou des erreurs pourraient survenir dans les cas suivants :

- Si vous utilisez un câble Ethernet qui n'est pas compatible avec le concentrateur réseau utilisé, ou si vous n'utilisez pas un câble Ethernet croisé pour connecter directement deux systèmes NINTENDO GAMECUBE.
- Si un câble Ethernet (ou câble croisé) n'est pas correctement inséré dans le concentrateur réseau ou dans l'adaptateur haut débit d'une console.
- Si un câble Ethernet croisé n'est pas correctement inséré dans les consoles.
- Si un câble Ethernet est débranché pendant un transfert de données.
- Si une console est éteinte ou réinitialisée pendant un transfert de données.
- Si autre chose qu'une console NINTENDO GAMECUBE est connecté au concentrateur réseau.
- Si vous utilisez un câble Ethernet ou un concentrateur réseau non compatible avec le standard 10BASE-T.
- Si vous connectez plus de 8 consoles NINTENDO GAMECUBE.
- Si les consoles du réseau utilisent des modes d'affichage différents (**50Hz** ou **60 Hz**).

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

LANGAGE CHOQUANT

DISCRIMINATION

DROGUE

EPOUVANTE

CONTENU SEXUEL

VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et / ou de fabrication à la date de l'achat ; de plus :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail : sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr

tel : 0134 401561 • fax: 0139 09 0141

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur les consoles Nintendo, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante :

www.nintendo.fr

[0703/NFR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ NOUS !

SOS NINTENDO

08.92.68.77.55*

7 jours / 7 – 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement
** 0,35 Euro / mn

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et/ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat; Cette garantie est soumise aux conditions suivantes:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter:

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel: 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter:

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel: 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

[0503/NBE-FR/GCN-A]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique :

0900-10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

Nintendo®

France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31 – 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE